

SEGA



SEGA SATURN

Sega é registrada no U.S. Patent and Trademark Office. Sega Saturn é uma marca de SEGA. Este jogo é licenciado pela Sega para uso doméstico e apenas no sistema Sega Saturn. Cópia e/ou transmissão deste jogo é estritamente proibido. Aluguel não autorizado ou demonstração pública deste jogo é uma violação das leis. © 1997 SEGA. Todos os direitos reservados.

© 1998 Electronic Arts. EA SPORTS e o logo EA SPORTS são marcas ou marcas registradas de Electronic Arts nos EUA e/ou em outros países. Todos os direitos reservados. Produto oficialmente licenciado da Copa do Mundo da França 98. © Emblema da França 98 e Mascote Oficial são direitos e marcas de ISL. © 1997 FIFA™ MANUFATURADO SOB LICENÇA DE ELECTRONIC ARTS.



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TEC TOY

SEGA

TEC TOY

## ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

### Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

### Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

## Importante

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar video games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza
- (d) Todas as anteriores
- (e) Nenhuma das anteriores

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer que além de jogar vídeo game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Vídeo Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

**Mostre que você realmente é uma fera!**

## Colocando o CD

1. Prepare o seu Sega Saturn, como descrito no manual de instruções que o acompanha.
2. Certifique-se de que o Sega Saturn está desligado. Conecte o joystick 1.
3. Coloque o *Fifa* (com o rótulo virado para cima) no CD drive do console e feche a tampa do compartimento.
4. Ligue sua televisão e o seu Sega Saturn. O logotipo do Saturn aparecerá na tela. Se nada aparecer, desligue o aparelho e verifique se as conexões estão firmes e corretas. Depois ligue-o novamente.
5. Poderá aparecer então, tanto o logotipo Sega e a Introdução do Jogo, como a Tela Principal do Pannel de Controle. Neste último caso, use o Botão Direcional para percorrer as opções e selecionar a opção "Saturn". Em seguida, aperte o Botão C para iniciar o jogo. Você visualizará a Tela de Apresentação do mesmo. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o CD está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
6. Se você quiser voltar ao início de um jogo que já estiver rodando, aperte o Botão Reset no console do Sega Saturn. Assim, surgirá a tela do Pannel de Console.
7. *Fifa* é para até 8 jogadores.



## ÍNDICE

CONTROLES BÁSICOS DE JOGO	4
INTRODUÇÃO	5
MENU PRINCIPAL	5
<b>A CAMINHO DA COPA DO MUNDO</b>	<b>7</b>
CONFIGURANDO A FASE E QUALIFICAÇÃO	7
VISÃO GERAL DO PROCESSO DE QUALIFICAÇÃO	11
Zona Mundial de qualificação e confrontos	12
ZONA 1: Confederação Sulamericana de Futebol (CONMEBOL)	12
ZONA 2: Confederação de Futebol da Oceania (OFC)	13
ZONA 3: Confederação Asiática de Futebol (AFC)	14
ZONA 4: União Européia de Futebol Association (UEFA)	15
ZONA 5: Confederação da América do Norte, Central e Associações Caribenhas de Futebol (CONCACAF)	16
ZONA 6: Confederação Africana de Futebol (CAF)	18
<b>JOGANDO FIFA 98</b>	<b>19</b>
<b>PARANDO O JOGO</b>	<b>25</b>
<b>TREINAMENTO</b>	<b>26</b>
<b>COBRANÇA DE PÊNALTIS</b>	<b>27</b>
<b>PERSONALIZAR O TIME</b>	<b>29</b>
<b>OPÇÕES</b>	<b>30</b>
<b>CONTROLE DO TIME</b>	<b>32</b>
<b>GRAVANDO E ABRINDO JOGOS</b>	<b>32</b>



PARA MAIORES INFORMAÇÕES sobre esses e outros títulos, entre no site da EA SPORTS em

[www.easports.com](http://www.easports.com)

## CONTROLES BÁSICOS DE JOGO

Essa seção oferece uma referência rápida de controles de jogo. Para uma explicação detalhada dos vários movimentos que você pode fazer em campo, veja a seção JOGANDO O FIFA 98 na pág. 19.

**NOTA:** Quando um jogador está de posse da bola, aperte o botão direcional para mover o mesmo em relação a visão da câmera.

### ATAQUE

Mover	Botão D (Direcional)
Passar	B
Chutar	C
Lançamento	A
Correr	X

### DEFESA

Mover	Botão D (Direcional)
Mudar de jogador	B
Jogo de Corpo	C
Carrinho	A
Correr	X

## INTRODUÇÃO

Fure a defesa adversária e desafie nações inteiras no seu caminho para classificação à Copa do Mundo de 98. A longa estrada para a França começa nas classificações iniciais, com 172 times de 6 zonas internacionais, cada uma buscando uma posição nas finais. A EA SPORTS apresenta o maior evento esportivo do século – agora a classificação é com você!

- NOVO modo de Eliminatórias para a Copa do Mundo de 98 permite que você leve seu time à Copa do Mundo na França
- Jogos de Liga, com 189 clubes de 11 ligas.
- Jogo super rápido e controles com resposta imediata.
- Inteligência Artificial dá um melhor ataque e táticas de defesa.
- 16 estádios de 6 Zonas de Qualificação Mundial e um ginásio para jogos de exibição.
- Times autênticos e sons sensacionais.
- Características faciais detalhadas e estilos de cabelo.
- Introduções de Desmond Lynam e narrações de jogos dos legendários John Motson e Andy Gray.

## MENU PRINCIPAL

O Menu Principal é onde tudo começa. Cria times e jogadores e ajusta os controles dos times e configurações básicas. Tente então várias alterações para aumentar a habilidade do conjunto, jogue um amistoso entre quaisquer dois times, fique frente a frente com as cobranças de pênalti, coloque oito times numa liga inteira já agendada, ou comece o Caminho para a Copa do Mundo. A escolha é sua.



Para selecionar um item do menu, use o botão D ↑, então pressione **INICIAR** ou **C** para avançar o próxima tela.

Botão D ↔ seleciona um ícone de botão.

Para abrir ou gravar um torneio pressione **A**, então pressione **C** para selecionar.

AS TELAS DO MENU SÃO DIVIDIDAS EM SEÇÕES. PARA SELECIONAR AS OPÇÕES, PRESSIONE **A**.

## CONTROLES DE MENU

Os controles são os mesmos para a maioria dos FIFAs: Telas de Menu *A Caminho da Copa do Mundo de 98*.



## ITENS DO MENU PRINCIPAL

### AMISTOSO

Jogue uma partida entre dois times de sua escolha sem afetar as opções do torneio ou da liga.

### A CAMINHO DA COPA DO MUNDO DE 98

Jogue contra 8 seleções na primeira fase de classificação para a Copa do Mundo. (Veja *A Caminho da Copa do Mundo* na pág. 7).

### LIGA

Pegue oito times para se enfrentarem numa liga agendada. Na sua caminhada ao título você jogará duas vezes contra cada time.

- Antes de começar um jogo, você pode ver as configurações da liga e simular confrontos.

### TREINAMENTO

Pratique suas táticas de jogo. Selecione um time e treine entre um número de opções defensivas e de ataque. (Veja o *Treinamento* na pág. 26).

### COBRANÇA DE PÊNALTIS

A maior novidade entre desafios um-a-um (Veja as *Cobranças de Pênalti* na pág. 27).

### ESQUADRÃO ARMADO

Edite atributos de times e jogadores ou faça transferências entre clubes e seleções. (Veja o *Esquadrão Armado* na pág. 27).

### CRÉDITOS

Veja os que criaram o FIFA: *A Caminho da Copa do Mundo de 98*.

## CONTROLE DO TIME



Acerte as táticas, esquemas de jogo, formação, e posicionamento do seu time. (Veja o *Controle do Time* na pág. 32).

## OPÇÕES



Acerte as opções básicas. (Veja as *Opções* na pág. 30).

## ABRIR O JOGO



Abra de 1 a 8 jogos salvos pelo usuários, guardados na memória interna do seu Saturn ou no cartucho de memória externa. (Veja *Gravando e Abrindo Jogos* na pág. 32).



**NOTA:** Você pode selecionar o **CONTROLE DO TIME**, **OPÇÕES**, e **ABRIR JOGOS** da maioria das opções de tela do jogo.

## A CAMINHO DA COPA DO MUNDO

O caminho para a Copa do Mundo começa aqui. *FIFA: A Caminho da Copa do Mundo de 98* consiste numa Fase de Classificação, Primeira Fase, e Fase Final do torneio. Após você conseguir completar a Fase de Classificação, você avança para a Primeira Fase.



**NOTA:** Após você completar com sucesso a Fase de Classificação e gravar seu progresso, você pode reiniciar o jogos a qualquer momento, selecionar qualquer seleção e avançar sobre a Fase de Classificação. Uma vez que você tenha avançado à Fase Final, você poderá avançar sobre a Primeira Fase a qualquer hora.

## CONFIGURANDO A FASE DE CLASSIFICAÇÃO

Após você selecionar *A CAMINHO DA COPA DO MUNDO DE 98* do Menu Principal, entre na Fase de Classificação e escolha o(s) seu(s) time(s) do torneio de abertura.



### DICA

Essa seção do Manual dá instruções de configuração, uma visão geral das instruções de classificação, e processos específicos para cada zona geográfica





## A TELA DE SELEÇÃO

172 Seleções de 6 zonas diferentes competem pela chance de trazer para casa a Copa do Mundo. Seleccione até 8 times para ir por cada difícil fase de classificação.

Botão D ↓ para caminhar entre time/zona.

Botão D ↔ para escolher entre 6 zonas e 172 times existentes.



Pressione C para selecionar/deselecionar um time para controlar.

Características dos Times.

PRESSIONE START PARA CONTINUAR.

### ZONAS GEOGRÁFICAS

Para informação específica sobre cada zona, veja Zonas de Classificação para a Copa do Mundo e Confrontos na pág. 10.

**CONMEBOL:** Confederação Sulamericana de Futebol.

**OFC:** Confederação de Futebol da Oceania.

**AFC:** Confederação Asiática de Futebol.

**UEFA:** União Européia de Futebol Association.

**CONCACAF:** Confederação da América do Norte, Central e Associação Caribenha de Futebol.

**CAF:** Confederação Africana de Futebol.



## TELA DE PONTUAÇÃO

Seguindo cada jogo, a tela de pontuação mostrará a você os últimos resultados e permite a você que veja cada opção de performance. Essa é também a sua primeira oportunidade de gravar seu torneio em progresso.



Pressione A para ativar checagem.

Pressione A uma segunda vez para ativar os ícones de botão.

PRESSIONE START PARA CONTINUAR.

### CLASSIFICAÇÃO DE PONTOS

Seguindo um número de partidas do torneio, os times recebem pontos - o total aparece no canto da coluna da direita da tábua de Classificação. O time com o maior número de pontos classifica-se para a fase subsequente. (Para uma descrição completa dos procedimentos de classificação para cada zona, veja Zona de Classificação para a Copa do Mundo na pág. 12).

Os Pontos são anotados da seguinte maneira:

VITÓRIA	3
EMPATE	1
DERROTA	0





### TELA DE FIXAÇÃO

Veja a tabela agendada e os detalhes de seu próximo jogo.

- Para deixar o destino de seu jogo nas mãos do computador, selecione o botão de Simulação (Fase de Classificação somente). O próximo jogo é simulado e o jogo subsequente fica pronto.

Zona de Rolagem  
de agendamento

Agenda

Próximo Jogo



Simular Jogo



### TELA DE SELEÇÃO DE CONTROLES

Selecione o time que você queira controlar, e sua configuração de controle.

Botão D ↓ para  
selecionar as  
configurações  
de Controle



Botão D ↑ para  
mover o controle  
abaixo do time que  
você queria controlar.

Para acertar as configurações do controle, selecione os Ícones de Opções, indo depois ao Botão de Opções de Controle.

### DICA EA

Qualquer mudança feita no gerenciamento do time a partir do modo Copa do Mundo são especificadas também para os torneios e são salvas quando o torneio é salvo.



### DICA EA

A bola quica mais e rola mais rapidamente num terreno seco.

### TELA DE SELEÇÃO DE ESTÁDIO

Selecione um dos 16 estádios nacionais e selecione o comprimento médio e temperatura (tempo).

Botão D ++  
para selecionar  
as escolhas.



Botão D ↑ para  
escolher entre  
as opções.

### VISÃO GERAL DO PROCESSO DE CLASSIFICAÇÃO

À seguir estão as instruções e processos para a Final da Copa do Mundo de 1998 no Estádio de France.

### INSTRUÇÕES

- A Final da Copa do Mundo consiste em três fases: Classificação, Primeira Fase, e Fase Final.
- 172 times em 6 Zonas Geográficas começam o torneio: 32 avançam para a Primeira Fase; 16 avançam para a Fase Final. (Veja as Zonas de Classificação da Copa do Mundo e Confrontos na pág. 12 para descrições de cada Zona e seu processo de classificação).

### PRÉ-CLASSIFICADOS

- Na Copa do Mundo de 1998, Brasil e França não participam da Fase de Classificação e começam o jogo na Primeira Fase (O Brasil foi o campeão em 94, e a França é o país sede de 98). No entanto, se você selecionar um desses times para a Fase de Classificação, um time diferente de sua Zona será pré-classificado.
- Alguns times são pré-classificados na Fase de Classificação de sua Zona. Se você controlar um desses times, seu time irá automaticamente avançar a sub-fase apropriada dentro dessa Zona.

## FORMATO DOS DESEMPATES

### Torneio de Fase Ida e volta

Se os times têm o mesmo total de pontos:

- Diferença de gols ("gols pró" menos "gols contra"). Se a diferença é igual, o time que marca o maior número de gols ganha.
- Se os times continuarem empatados, o número de gols marcados em confronto direto determina o vencedor.
- Se os times continuarem empatados, os capitães jogarão a sorte.

### Séries Casa-e-Casa

Se os times dividirem o mesmo número de gols agregados:

- Gols marcados enquanto o time era considerado visitante determina o vitorioso.
- Resultado de Tempo Extra: Times jogam dois tempos de 15 minutos de morte súbita.
- Cobrança de Pênaltis: Cada time tem 5 chutes. Se os times mantiverem-se empatados após os 5 pênaltis, os times fazem cobranças alternadas até que um acerte e o outro não.

### Jogo Simples para Eliminação

Se os times estão empatados no fim do tempo regular:

- Resultado do Tempo Extra: Os times jogam dois tempos de 15 minutos de morte súbita.
- Cobrança de Pênaltis: Cada time tem 5 chutes. Se os times mantiverem-se empatados após 5 pênaltis, os times farão cobranças alternadas até que um acerte e o outro não.

## ZONAS DE CLASSIFICAÇÃO PARA A COPA DO MUNDO E CONFRONTOS

A seguir temos uma completa descrição dos processos de classificação para cada uma das 6 Zonas geográficas: CONMEBOL, OFC, AFC, UEFA, CONCACAF, e CAF.



### ZONA 1: CONFEDERAÇÃO SULAMERICANA DE FUTEBOL (CONMEBOL)

10 Nações entram; 4 times avançam + Brasil

#### ZONA 1: TIMES DA CONMEBOL

Brasil (Pré-Classificado)	Colômbia
Equador	Argentina
Paraguai	Uruguai
Bolívia	Chile
Perú	Venezuela

## PRÉ-CLASSIFICADOS

- O Brasil recebe uma pré-classificação e está automaticamente classificado para a Copa do Mundo. Se você controla o Brasil, outro time(qualquer) dessa Zona recebe a pré-classificação.

## FASE DE CLASSIFICAÇÃO DA CONMEBOL

- Um grupo de nove times joga uma tabela de Fase Dupla Ida e volta.
- Os 4 melhores times mais o Brasil classificam-se para a Copa do Mundo.



### ZONA 2: CONFEDERAÇÃO DE FUTEBOL DA OCEANIA (OFC)

10 Nações entram; 1 time ou nenhum avança

#### ZONA 2: TIMES DA OFC

GRUPO MELANESIANO	GRUPO POLINESIANO	TIMES PRÉ-CLASSIFICADOS DA FASE 1 E 2
Papua Nova Guiné	Samoa Ocidental	Tahiti
Ilhas Solomon	Ilhas Cook	Austrália
Vanuatu	Tonga	Nova Zelândia
		Fiji

## PRÉ-CLASSIFICAÇÃO

- Se você controlar qualquer time pré-classificado nas fase 1 e 2 (Tahiti, Austrália, Nova Zelândia, Fiji), você jogará suas partidas no início da Fase 3.

### FASE 1 DA OFC

- Os Grupos Melanesiano e Polinesiano jogam as Fase de Agenda Ida e volta
- O vencedor do Grupo Melanesiano avança para a Fase 3

### FASE 2 DA OFC

- O classificado do Grupo Melanesiano e o vencedor do Grupo Polinesiano jogam uma única partida. O vencedor avança para a Fase 3

### FASE 3 DA OFC

- Dois grupos de 3 times jogam uma fase dupla de Ida e volta. O vencedor de cada grupo avança para a Fase 4

### FASE 4 DA OFC

- O vencedor do Grupo 1 joga contra o vencedor do Grupo 2 numa série de Casa-a-Casa.

### FASE 5 DA OFC

- O vencedor joga uma série Casa-a-Casa contra o time quarto colocado na AFC (Zona 3). O vencedor classifica-se para a Copa do Mundo.




**ZONA 3: CONFEDERAÇÃO ASIÁTICA DE FUTEBOL (AFC)**

36 Nações entram; 3 ou 4 times avançam

**ZONA 3: TIMES DA AFC**

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4	GRUPO 5
Arábia Saudita	Irã	Emirados Árabes Unidos	Japão	Usbequistão
Malásia	Síria	Bahrain	Omã	Indonésia
Bangladesh	Maldivas	Jordão	Nepal	Yemen
Taipei Chinês	Kyrgyzstão		Macao	Camboja

GROUP 6	GROUP 7	GROUP 8	GROUP 9	GROUP 10
Coreia do Sul	Kuwait	China	Iraque	Quatar
Tailândia	Libano	Turkmenistão	Kazakistão	Sri Lanka
Hong Kong	Singapura	Vietnã	Paquistão	Índia
		Tajikistão		Filipinas

**FASE 1 DA AFC**

- ⇒ São 10 grupos de 3 ou 4 times cada. Cada grupo joga partidas de Ida e Volta.
- ⇒ Os vencedores dos grupos avançam para a Fase 2.

**FASE 2 DA AFC**

- ⇒ Os 10 vencedores de grupos são divididos em 2 grupos de 5 times.
- ⇒ Os dois grupos fazem uma Fase Simples de Ida e volta agendados.
- ⇒ O vencedor e o segundo classificado de cada grupo (quatro times no total) avançam para a Fase 3. Três desses times se classificam automaticamente.

**FASE 3 DA AFC**

- ⇒ Os dois vencedores da Fase 2 já estão classificados para a Copa do Mundo e jogam um jogo final do Campeonato da AFC.
- ⇒ Os dois segundos colocados da Fase 2 competem num jogo de terceira colocação. O vencedor se classifica para a Copa do Mundo.

**FASE 4 DA AFC**

- ⇒ O time que perder o terceiro lugar jogará contra o vencedor da OFC (Zona 2) numa série Casa-a-Casa. O vencedor classifica-se para a Copa do Mundo.


**ZONA 4: UNIÃO EUROPÉIA DE FUTEBOL ASSOCIATION (UEFA)**

50 Nações entram; 14 times + França avançam

**ZONA 4: TIMES DA UEFA**

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3
Grécia	Inglterra	Noruega
Dinamarca	Itália	Suíça
Croácia	Geórgia	Hungria
Eslovênia	Polônia	Azerbaijão
Bosnia-Herzegovina	Moldova	Finlândia

GRUPO 4	GRUPO 5	GRUPO 6
Suécia	Rússia	Iugoslávia
Escócia	Israel	Eslováquia
Áustria	Bulgária	República Tcheca
Belarus	Luxemburgo	Espanha
Estônia	Cyprus	Ilhas Faroe
Latvia		Malta

GRUPO 7	GRUPO 8	GRUPO 9
País de Gales	República da Irlanda	Ucrânia
Bélgica	Romênia	Armênia
Holanda	Lituania	Alemanha
Turquia	FYR Macedonia	Portugal
San Marino	Groelândia Liechtenstein	Irlanda do Norte Albânia

**PRÉ CLASSIFICADOS**

- ⇒ A França recebeu a pré-classificação para a Copa do Mundo por ser o país sede. Se você controla a França, outro (qualquer) time dessa zona será pré-classificado.

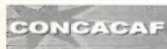
### FASE 1 DA UEFA

- Nove grupos de cinco ou seis times jogam partidas de ida e volta agendadas. Os vencedores dos nove grupos e os melhores segundos colocados classificam-se para a Copa do Mundo.
- Para determinar os melhores segundos colocados dos nove grupos (após a colocação final de cada time na tabela) somente os jogos feitos contra os times em primeiro, terceiro e quarto colocados em cada grupo são considerados. As próximas condições são aplicadas nessa ordem:

Pontos feitos em jogos contra times que estiverem em primeiro, terceiro e quarto lugares; diferença de gols nesses jogos; maior número de gols marcados nesses jogos; maior número de gols marcados contra esses oponentes em jogos fora de casa.

### FASE 2 DA UEFA

- Os oito outros segundos colocados (um de cada grupo) são colocados dois a dois em quatro grupos sorteados e jogam uma série de jogos casa-a-casa. Os quatro vencedores desses duelos classificam-se para a Copa do Mundo.



### ZONA 5: CONFEDERAÇÃO DA AMÉRICA DO NORTE, CENTRAL E ASSOCIAÇÃO CARIBENHA DE FUTEBOL (CONCACAF)

30 Nações entram; 3 times avançam

#### ZONA 5: TIMES DA CONCACAF

##### GRUPO CARIBENHO

Aruba	Granada	Antigua	Haiti
Bahamas	Jamaica	Bermuda	Antilhas Holandesas
Barbados	Porto Rico	Ilhas Cayman	São Kitts/Nevis
Cuba	Santa Lúcia	Dominica	São Vincent & Granadinas
República Dominicana	Suriname	Guiana	Trinidad e Tobago

##### GRUPO DA AMÉRICA CENTRAL

Belize	Guatemala	Nicarágua	Panamá
--------	-----------	-----------	--------

#### PRÉ-CLASSIFICADOS

Se você controlar um time em qualquer fase, você jogará com esse time no início da fase seguinte. (ex: Se você controlar os EUA, os EUA só começarão a jogar na fase semifinal).

- Fase 1: Bermuda, Barbados, Ilhas Cayman, Cuba, Haiti, Jamaica, Antilhas Holandesas, Porto Rico, Santa Lúcia, São Vicente & Granadinas, Suriname, e Trinidad e Tobago.
- Fase 1/2: Belize, Guatemala, Nicarágua e Panamá
- Fase 1/2/3: Canadá, Costa Rica, El Salvador, Honduras, México e EUA

### FASE 1 DA CONCACAF

- Os seguintes times do Grupo Caribenho jogam uma série casa-a-casa. Os vencedores avançam para a Fase 2.

Aruba vs. República Dominicana

Bahamas vs. São Kitts/Nevis

Guiana vs. Granada

Dominica vs. Antigua

### FASE 2 DA CONCACAF

- Os seguintes times do Grupo Caribenho jogam uma série casa-a-casa. Os vencedores avançam à Fase 3.

Suriname vs. Jamaica

Bermudas vs. Trinidad e Tobago

Ilhas Cayman vs. Cuba

Porto Rico vs. São Vincent & Granadinas

Vencedor Bahamas-São Kitts vs. Santa Lúcia

Vencedor Dominica-Antigua vs. Barbados

Vencedor Guiana-Granada vs. Haiti

Vencedor Aruba-República Dominicana vs. Antilhas Holandesas

### FASE 3 DA CONCACAF

- Os times remanescentes do Grupo Caribenho jogam uma série casa-a-casa contra um oponente (o sorteio esperará os jogos da Fase 2). Os quatro vencedores avançam às Semifinais.

- Os seguintes times do Grupo da América Central jogam uma série casa-a-casa. Os vencedores avançam para a semifinal:

Nicarágua vs. Guatemala

Belize vs. Panamá

### FASE SEMIFINAL DA CONCACAF

- Três grupos de quatro times – cada um joga uma partida de ida e volta.
- Os dois melhores times de cada grupo avançam para a Fase Final.

GROUP 1	GROUP 2	GROUP 3
Estados Unidos	Canadá	México
Costa Rica	El Salvador	Honduras
Vencedor Guatemala-Nicarágua	Vencedor Belize-Panamá	Classificado na fase 3 Caribenha
Classificado na fase 3 caribenha	Classificado na fase 3 caribenha	Classificado na fase 3 Caribenha

### FASE FINAL DA CONCACAF

- Seis times jogam uma Fase de Ida e Volta agendadas.
- Os 3 melhores times avançam para a Copa do Mundo.


**ZONA 6: CONFEDERAÇÃO AFRICANA DE FUTEBOL (CAF)**
**36 Nações entram; 5 times avançam**
**ZONA 6 TIMES DA CAF**

Nigéria	Zâmbia	Kenya	Serra Leão
Egito	África do Sul	Burundi	Madagascar
Camarões	DR Congo	Mauritânia	Costa do Marfim
Marrocos	Angola	Moçambique	Mauritius
Libéria	Zimbábue	Malawi	Ruanda
Tunísia	Togo	Uganda	Argéria
Burkina Faso	Guinéa	Guinéa-Bissau	Senegal
Namíbia	Gabão	Gâmbia	Sudão
Congo	Ghana	Swaziland	Tanzânia

**PRÉ-CLASSIFICADOS**

- ➡ Se você controlar qualquer time pré-classificado da Fase 1 (Camarões, Egito, Marrocos, e Nigéria), você fará seus jogos no início da Fase 2.

**FASE 1 DA CAF**

- ➡ Os seguintes times jogam uma série ida e volta. Os vencedores avançam à Fase 2:

Togo vs. Senegal  
 Tanzânia vs. Ghana  
 Sudão vs. Zâmbia  
 Ruanda vs. Tunísia  
 Swazilândia vs. Gabão  
 Guinéa-Bissau vs. Guinéa  
 Uganda vs. Angola  
 Mauritius vs. DR Congo

Madagascar vs. Zimbábue  
 Mauritânia vs. Burkina Faso  
 Namíbia vs. Moçambique  
 Congo vs. Costa do Marfim  
 Burundi vs. Serra Leão  
 Kenya vs. Argéria  
 Malawi vs. África do Sul  
 Gâmbia vs. Libéria

**FASE 2 DA CAF**

- ➡ Os 16 vencedores da Fase 1, mais Camarões, Egito, Marrocos, e Nigéria são colocados em cinco grupos de quatro times (o sorteio ocorrerá após a Fase 1).
- ➡ Cada grupo jogará partidas de Ida e Volta agendadas. Os cinco vencedores avançam para a Copa do Mundo.

**JOGANDO FIFA 98**

O Caminho para a Copa do Mundo é longo e inesquecível. Se você falhar, seu país terá de esperar mais quatro anos pela chance de participar da Copa. Ignore todas as paradas para levar seu time até lá. À seguir está um manual de todos os movimentos que você poderá fazer dentro de campo.

**SEU TIME TEM A BOLA...**
**CHUTE INICIAL**

O jogo começa com o chute inicial do centro do campo. Um chute inicial sempre segue um gol ou o início do segundo tempo.

- Para dar o chute inicial, pressione **B**.

**PASSE**

Mover a bola de maneira rasteira ao gramado, são passes simples de jogador para jogador.

- Para passar a bola para um companheiro de equipe, mova o controle direcional para perto do receptor e pressione **B**.
- Para fazer um passe à frente do receptor, mova o controle direcional a frente do receptor e pressione duas vezes seguidas o botão **B**.

**MODO DE PASSE DE RETORNO**

Após um passe você pode retornar a bola para quem havia originado o passe apenas apertando um botão

Para fazer um passe de Retorno:

1. Pressione **Y** + controle direcional para passar a bola e entrar no modo de passe de retorno. Você retém controle da origem de quem fez o passe.
  2. Pressione **B** para retornar o passe. O receptor retorna a bola para o jogador de origem.
- Para fazer o passe de retorno mas controlar o receptor, tecle em **Y** duas vezes.
  - Para cancelar o modo de passe de retorno, pressione **Y**. Você controlará o receptor.

**LANÇAMENTO**

Quando uma bola rasteira pode vir a ser interceptada pelo seu oponente, simplesmente lance-a por sobre a cabeça desse adversário.

- Para lançar para um companheiro, pressione **A**.
- Para levantar a bola para si mesmo, pressione duas vezes o **A**.
- Para fazer um lançamento que vá a frente do receptor, pressione e segure o **A**.

**DICA**

O quanto mais você segurar os botões de ação (**A**, **B**, ou **C**), mais força seu lançamento, toque ou chute, terá.

## CORRIDA

Quando a sua velocidade não alcança o objetivo necessário, simplesmente corra.

**NOTA:** Muitas corridas cansam o jogador.

- Para um aumento de **velocidade**, pressione B.

## CARRINHO/FALTA

Todos os times estão com fome pela Copa. Portanto são necessárias defesas fortes e muitas vezes faltosas.

- Para dar um **carrinho**, pressione Z.
- Para fazer uma **falta**, pressione duas vezes o Z.

## MOVIMENTAÇÃO DE HABILIDADES

Faça diferentes movimentações de habilidades combinando o **SHIFT-DIREITA** ou **SHIFT-ESQUERDA** com uma variedade de botões de ação. (A, B, C, X, Y, Z).

**EXEMPLO 1:** Pressione o **SHIFT-DIREITA** para um movimento rápido para a direita.

**EXEMPLO 2:** Segure o **SHIFT-ESQUERDA** ou **SHIFT-DIREITA+X**. O jogador fará uma volta de 360°

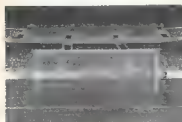
## CHUTE

Chute! Chute! Você não irá marcar se não chutar.

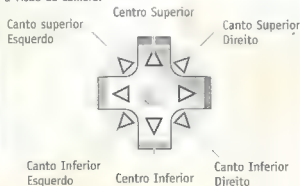
- Para **chutar**, pressione C. O seu jogador chutará a bola contra a rede do seu oponente.
- Para um rápido, **chute fraco** na rede, de um tapa no C.
- Para um curto, **chute alto**, duplo tapa no C.

## Mira do Chute

Enquanto você segura o C (chute), mova o controle direcional para direcionar a bola relativa a visão da câmera.

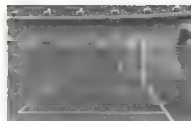


Câmera da Bola

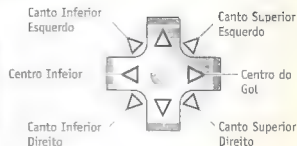


**DICA**

Para fazer efeitos de som após fazer o gol ou tomar um gol, pressione A, B, C, ou X.



Sideline Camera



## O OPOSITOR TEM A BOLA...

### TROCAR O JOGADOR

- Para **trocar o controle** entre os jogadores marcados, pressione ou de um tapa no B. Você controla o defensor mais próximo da bola.

### CARRINHO

Se você tiver marcando o jogador com a bola, e ele começar a se distanciar, de um carrinho nele para conseguir a posse da bola.

- Para **parar o progresso** de seu oponente e **roubar-lhe** a bola, pressione C.
- Para jogar a bola para longe com um **carrinho agressivo**, pressione A.

### Movimentos Agressivos

Quando você precisa parar a bola a todo custo, fique agressivo.

**NOTA:** Um jogador que fizer um movimento agressivo deve receber cartão.

- Para dar um **carrinho maldoso**, pressione Y.
- Para dar uma **tesoura**, duplo tapa em Y.

## CORRIDA

Para alcançar um oponente com a bola ou interceptar um passe, aumente a velocidade.

**NOTA:** Muitas corridas cansam o jogador.

- Para um aumento de velocidade, pressione ou de um tapa no X.

## A BOLA ESTÁ NO AR...

### CABECEIO

Enquanto a bola estiver no ar, e você estiver marcado de perto pelo opositor, uma cabeçada é o melhor movimento para conseguir a posse da bola.

- Para dar uma **cabeçada alta**, segure o A.
- Para dar uma **cabeçada-passe**, segure o B + controle direcional.
- Para dar uma **cabeçada-chute** no gol, segure o C.

**DICA**

Para bolas aéreas, ativar os movimentos tão rápido seja possível para conseguir a vantagem. Segure o botão até que o seu jogador faça contato com a bola.

## VOLEIO

Um voleio é um movimento perfeito se você estiver com tempo sobrando

- Para dar um **voleio alto**, tapa, e então segure o **A**.
- Para dar um **passe de voleio**, tapa, e então segure o **B**.
- Para dar um **voleio chute ou bicicleta**, tapa, e então segure o **C**.

## O GOLEIRO TEM A BOLA...

Após o seu goleiro fazer a defesa, você ganha o controle.

- Para um **chute curto** diretamente para um jogador do time, pressione **A** ou **B**.
- Para **chutar a bola** para o meio de campo, pressione **C**.
- Para **colocar a bola** no pé do goleiro, pressione **Z**. O controle do goleiro fica como de um jogador comum.

## EM SITUAÇÕES DE BOLA PARADA...

A bola é considerada uma Bola Parada, quando é chutada (ou arremçada) de uma posição fixa.

### FALTA, ESCANTEIO, E TIRO DE META

#### FALTA

Uma falta ocorre. A falta é dada contra o time que fez essa falta.

#### ESCANTEIO

A bola passa pela linha do gol, perdendo o gol, e um defensor foi o último a tocar na bola. Um escanteio é dado ao time atacante.

#### TIRO DE META

A bola passa pela linha do gol, perdendo o gol e um atacante foi o último a tocar na bola. O tiro de meta é dado para o time da defesa.

#### DICA EA

Use **SHIFT-Esquerda** e **SHIFT-Direita** para dar efeito aos seus chutes

## Modos de Bolas Paradas (Falta, Escanteio, e Tiro de Meta)

Selecione de um a três modos antes de colocar uma bola parada em jogo.

- Para selecionar os modos Normal/Receptor/Alvo, pressione **Z**. O modo normal é o básico.

### Modo Normal



- Enquanto estiver em modo normal, segure **A**, **B**, ou **C** para dar medidas ao seu chute.
- Para **acertar a altura** e **direção** (←→) do seu chute mova o controle direcional.
- Para **colocar a bola** em jogo, pressione **A**, **B**, ou **C**.

Controle o Chutador

### Modo Receptor



- Para **mudar os receptores**, pressione **B**.
- Para **chutar a bola** para o receptor, pressione **A** ou **C**.

Controle o Receptor

### Modo de Alvo



- Para **mover o alvo**, Botão Direcional.
- Para **lançar a bola** para o alvo, pressione **A**.
- Para **passar a bola** para o alvo, pressione **B**.
- Para **arremessar a bola** para o alvo, pressione **C**.

Jogue a bola para um alvo escolhido



## LATERAL

### LATERAL

A bola passa pela linha lateral. O lateral é dado ao time que não tocou por último na bola antes dela sair.

## MODOS DE BOLA PARADA (LATERAL)

Selecione um dos três modos antes de cobrar um lateral.

- Para selecionar entre os modos receptor/normal/alvo, pressione **Z**. O modo receptor é o básico.

### Modo Receptor

Controla o Receptor.

- Para **mudar os receptores**, pressione **B**.
- Para cobrar um **lateral alto**, pressione **A**.
- Para cobrar um **lateral baixo**, pressione **C**.

### Modo Normal

Controle o jogador que estiver cobrando o lateral.

- Para **jogar a bola para o jogo**, pressione **A, B, ou C**.

### Modo de Alvo

Jogue a bola para um alvo específico ao invés de um jogador.

- Para **mover o alvo**, controle direcional para qualquer direção.
- Para cobrar um **lateral alto**, pressione **A**.
- Para cobrar um **lateral baixo**, pressione **B ou C**.

## COBRANÇA DE PÊNALTI

### COBRANÇA DE PÊNALTI

Uma falta ocorre na área em cima do atacante. Uma cobrança de pênalti é dada ao time atacante.

## CHUTADOR

1. Controle Direcional direcional chute.
2. Pressione **C** para chutar.

- Para mudar os chutadores, pressione **B**.
- Para mudar o pé de chute, pressione **A**.

## GOLEIRO

- Para mover o goleiro por sobre a linha do gol, mova o controle direcional para os lados.
- Para tentar defender o pênalti, pressione **A, B, ou C**.

## PARANDO O JOGO

Você pode parar o jogo em qualquer momento em que o jogo estiver em progresso.

- Para parar o jogo, pressione **START**. O Menu de Parada aparecerá.

### SUMIR A PARTIDA

Voltar para o jogo.

### REPLAY IMEDIATO

Dá o replay de um lance questionável ou de uma grande jogada.

**NOTA:** O Replay Imediato não aparecerá para jogadas onde houver cartão vermelho.

## Controles de Replay Imediato

Rápido para Frente

Voltar



Mudar angulo da câmera

Jogo

Avança uma tela num tempo

Retorna ao Menu de Parada

## CÂMERA

### SELEÇÃO DE CONTROLE

### OPÇÕES DE CONTROLE

### CONTROLE DE TIME

### OPÇÕES

### ESTATÍSTICAS DE JOGO

### SUMÁRIO DE GOLS

### SUMÁRIO DE CARTÕES

### REINICIE O JOGO

### SAIR DO JOGO

### SAIR DA COPA DO MUNDO

### SAIR DA LIGA

Selecione uma de oito ângulos de câmera de estádios e um de quatro ângulos para jogo em ginásio.

Altere sua tela original de controle.

Altere as configurações de controle.

Veja Controle do Time na pág. 32.

Veja Opções na pág. 30.

Cheque os gols, número de chutes, chutes no alvo, corners, e faltas, e a área do campo onde todas as ações acontecem.

Cheque o tempo de cada gol e quem o fez.

Cheque os cartões de cada time.

Reinicie o jogo do chute inicial.

Finaliza o jogo e retorna para a tela de Pontuação.

Sair do Modo de Jogo e Voltar para o Menu Principal.

## TREINAMENTO

Selecione TREINAMENTO no Menu Principal para praticar seu jogo numa atmosfera competitiva.

### PARA FAZER UM TREINAMENTO

1. **Selecione um time:** controle direcional ↑ entre ligas/zonas e times. Controle Direcional ↔ para fazer sua seleção, pressionando então **START**.
2. **Selecione o foco (ataque ou defesa) de seu treinamento.** controle direcional ← para mover seu controle entre as opções de ataque ou defesa, pressionando então **START**.
3. **Selecione o cenário do treinamento:** controle direcional ↓, pressionando então **START**.
4. **Faça suas opções:**

Controle Direcional ↓  
para selecionar as  
opções de treinamento.



Controle Direcional  
← para selecionar as  
opções escolhidas.

PRESSIONE **START** TOPARA COMEÇAR O TREINAMENTO

**NOTA:** As opções de Treinamento não incluem Pênaltis.

- Para sair de um Treinamento, Pressione **START** e então selecione QUIT TRAINING no menu de Pausa.

## TREINOS

### PÊNALTIS

**Ataque:** Marca.  
**Defesa:** Defende o gol.

### FALTAS

**Ataque:** Marcar antes da defesa pegar a bola.  
**Defesa:** Pegar a bola dentro da linha divisória antes do oponente marcar.  
Antes do treinamento começar, um X aparecerá no campo.

- Para mover o X e colocar a bola em qualquer lugar à partir da linha divisória, (exceto na área do pênalti), controle direcional ↔↓.
- Para começar o treinamento, pressione **A**.

### ESCANTEIOS

**Ataque:** Marcar antes da defesa pegar a bola.  
**Defesa:** Pegar a bola na linha divisória ou em qualquer linha antes do oponente marcar.

- Antes do treinamento começar, um X aparecerá num corner do campo.
- Para mudar entre o corner esquerdo/direito, controle direcional ↓.
- Para começar o treinamento, pressione **A**.

### JOGO TREINO

**Ataque/Defesa:** Consiga o controle da bola e chute-a no gol do opositor.

## COBRANÇA DE PÊNALTIS

Determine um vencedor com uma cobrança de pênalti. Cada time tem 5 cobranças de pênalti. Se os times permanecerem empatados após as 5 cobranças, os times fazem cobranças alternadas de 1 pênalti cada. Caso um converta o pênalti e o outro não, o primeiro será denominado vencedor.

- Selecione um time exatamente como você o fará no jogo, entre modo de jogo.



### GOLEIRO:

Controle direcional  
↔ para mover o  
goleiro por sobre a  
linha do gol. Para  
tentar salvar, pres-  
sione **A**, **B**, ou **C**.

### COBRADOR:

Controle direcional  
↔ para a direção do  
chute, pressionan-  
do então o **C** para  
chutar.

## ESQUADRÃO ARMADO

Utilize as funções de alteração de jogo para editar os atributos de um time e de seus jogadores, faça transferências entre os clubes, ou crie novas equipes para sua seleção.

- Pressione **START** para sair de qualquer tela de Esquadrão Armado. Tenha certeza de que você esteja gravando as alterações antes de avançar.

## ABREVIACÕES DOS ATRIBUTOS DE JOGADORES

Os atributos dos jogadores são medidos entre 0-99 (99 sendo o melhor).

Para ver as taxas de atributo de um jogador:

1. Pressione **A** para ativar a tela.
2. Controle Direcional para cima/baixo para selecionar um nome de jogador.
3. Controle Direcional para esquerda/direita para selecionar os atributos.

<b>Acc:</b>	Aceleração	<b>Agil:</b>	Agilidade
<b>Atb:</b>	Condição de Ataque	<b>Awir:</b>	Competência
<b>Bct:</b>	Controle de Bola	<b>Cre:</b>	Criatividade
<b>Fit:</b>	Forma	<b>Hac:</b>	Cabeceio
<b>Pac:</b>	Capacidade de Passe	<b>Rct:</b>	Reação
<b>Spw:</b>	Força do Chute	<b>Sac:</b>	Capacidade de Chute
<b>Spd:</b>	Velocidade	<b>Tac:</b>	Carrinho
<b>Agg:</b>	Agressão	<b>Pbs:</b>	Passo
<b>Sbs:</b>	Poder de Chute		

### SELEÇÃO INTERNACIONAL

Traga jogadores reservas para um esquadrão nacional ou coloque titulares na reserva. Esquadrões Nacionais devem ter entre 11 e 25 jogadores.

**NOTA:** No modo A Caminho da Copa do Mundo de 98, você pode fazer transferências somente para a Fase de Classificação.

**Para transferir um jogador da reserva para um time titular:**

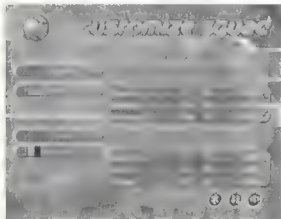
1. Pressione **A** para ativar a tela.
2. Controle direcional  $\uparrow$  para selecionar os nomes dos jogadores, pressionando **C** para selecionar.
3. **Fazer transferências?** Pressione **C** para confirmar. O nome do jogador se transferirá de uma tela para a outra.

### TRANSFERÊNCIAS DE CLUBES

Transfira jogadores de e para outros clubes. Esquadrões de clubes devem ter de 11 a 20 jogadores.

**Para transferir um jogador entre times:**

1. Pressione **A** para ativar a tela.
2. Controle direcional  $\uparrow$  para selecionar o nome do jogador, pressionando então **C** para selecionar.
3. **Fazer Transferências?** Pressione **C** para confirmar. O nome do jogador se transferirá de uma tela para outra.



Pressione **A** para acessar a tela de times

A conta do time não deve ter valores inferiores a \$ 0,00

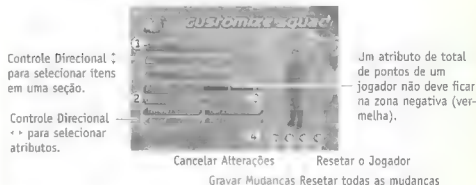
Valor do jogador

**NOTA:** Cada time começa com um tanto de valores. Você pode aumentar esses valores somente transferindo jogadores para outros times.

### EDITAR O JOGADOR

Você pode editar características pessoais e atributos a jogadores individuais. Se você aumentar o valor de cada atributo de jogador, você deve igualmente diminuir o valor dos outros.

**PRESSIONE A PARA SELECIONAR A TELA DE SEÇÕES**



**Para alterar um nome de jogador:**

1. Escolha o nome preterido e pressione **C**. Um slot aparecerá com um cursor amarelo.
2. Controle direcional  $\uparrow$  para selecionar letras e números.
3. Controle direcional  $\leftarrow$  para mover o cursor de um espaço para o próximo.
4. Pressione **C** para aceitar o nome alterado. Após você gravar o jogador editado, o novo nome sobrepõe o nome original em todas as telas.

### PERSONALIZAR O TIME

Ajuste os kits de uniformes para casa e visitante para qualquer time, altere o nome dos times, mude a bandeira do time, e veja o valor monetário de um time.

Controle Direcional  $\uparrow$  caminha por todos os itens (exceto ícones).

Altere o nome de um time como se fosse um nome de jogador.



Resetar Time

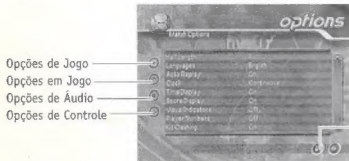
Quando uma chave aparece, controle direcional  $\leftarrow$  seleciona uma opção.

## OPÇÕES

### Ícone Opções



Você pode selecionar os ícones de opção de muitas das telas de configuração. Use as opções para customizar seu jogo. Abaixo temos uma descrição das opções existentes neste jogo.



- Opções de Jogo
- Opções em Jogo
- Opções de Áudio
- Opções de Controle

Grave suas mudanças como opções básicas com o Ícone de Gravação de Mudanças.

- Para gravar automaticamente as mudanças, pressione **START**.
- Para cancelar as mudanças, pressione **B**.

**NOTA:** Opções básicas estão listadas em **negrito**.

## OPÇÕES DE JOGO

### TEMPOS DE JOGO

Coloque quanto será cada tempo de jogo entre 2, 4, 6, 8, 10, 20, ou 45 minutos.

### LÍNGUAS

Mostra os textos da tela em Inglês, Francês, Alemão, Italiano, Espanhol, Sueco ou Holandês.

### REPLAY AUTOMÁTICO RELÓGIO

É dado replay automático de todos os gols com essa opção ligada. Acerte o relógio do jogo para rodar continuamente ou para parar durante cada bola fora de jogo.

### MOSTRADOR DE TEMPO MOSTRADOR DE GOLS INDICADORES VISUAIS

Deixar o mostrador do relógio entre ligado/desligado. Deixar o mostrador de gols ligado/desligado.

### NÚMEROS DOS JOGADORES KIT DE ALTERAÇÃO DE UNIFORME

Deixar o indicador de passe de volta e cruzadores em LIGADO/DESLIGADO.

Deixar o número dos jogadores ON/OFF.

Obtenha um kit suplementar para um time se os times que competirem tiverem uniformes de cores similares. O time da casa tem a prioridade em manter o seu kit original.

### CLIMA

Acerte o clima para o jogo. Isso afeta a Bola fisicamente NÃO os gráficos da tela.

### CÂMERA

Acerte o ângulo da câmera para o jogo em Clássico, Bola, Linha de Fundo, Gol, Ômbro, Tele-Cam, Ação, ou Estádio.

## OPÇÕES EM JOGO

### IMPEDIMENTO CONTUSÕES

Deixe ligado para ativar a regra de impedimento.

Deixe desligado para prevenir o jogador de machucados que afetariam o jogo.

### SEVERIDADE DO ÁRBITRO

Determine o quão severo será o árbitro no jogo. Selecione RANDOM, e a severidade do árbitro varia. Selecione com DEFINIDA, e acesse a Barra de Severidade (abaixo).

### BARRA DE SEVERIDADE

(Existente quando a Severidade do Árbitro estiver configurada como DEFINIDA). Acerte a barra para refletir o quão severo será o jogo (100 será o mais severo).

### CARTÕES

Deixe ligado, e o árbitro mostrará cartões amarelo e vermelho quando for apropriado.

### SUBSTITUIÇÕES

Limite de substituições de 3 ou 5 por jogo/ por time ou permite substituições ILIMITADAS num jogo.

### FADIGA

Deixe ligado, e os jogadores sofrerão de fadiga de tanto correr.

### ATRIBUTOS DO JOGADOR

EXAGERE nas características como correr, passar, e chutar.

### LÓGICA DE CAPTAÇÃO

Deixe ligado para ficar mais fácil para o time que estiver perdendo empatar o jogo.

## OPÇÕES DE ÁUDIO

Ajuste o volume do jogo e o menu de efeitos de som, música, e comentários em jogo.

## OPÇÕES DE CONTROLE

Salve um nível de dificuldade e a quantidade de ajuda que você receber do computador para uma das oito configurações de controle.

### CONFIGURAÇÃO DE CONTROLE NÍVEL DE DIFICULDADE

Selecione as oito configurações.

Ajuste as habilidades do seu oponente (computador) como Amador, Profissional, ou Classe Mundial.

### ALVO DO CHUTE

Controle o alvo do chute com o controle direcional ou deixe o computador (CPU), fazer a direção dos seus chutes.

### MODO DE HABILIDADE

Faça uma variedade de movimentos de grande habilidade, usando os botões agregados (Veja Movimentos de Habilidade na pág. 18).

### CABECEIOS AUTOMÁTICOS

Deixe ligado e o computador fará as cabeçadas por você.

### CRUZAMENTOS AUTOMÁTICOS

Deixe ligado para fazer um cruzamento para um jogador que esteja correndo, com o botão de lançamento.

### PASSES DE DEVOLUÇÃO

Deixe ligado para controlar os passes e o jogador receptor depois de um passe.

### CONTROLE DO TIME

Selecione para ter a ajuda de controle do time do computador. (ex: Se você tiver com jogadores jogando mal, o computador ajustará a sua formação para cobrir buracos existentes).

## CONTROLE DO TIME

### Ícone de Controle do Time



Você pode selecionar o ícone de Controle da maioria das telas de configurações e acertar seu time para deixá-lo com o potencial máximo. (Opções Adicionais aparecem quando você seleciona CONTROLE DO TIME do Menu de Parada).

**NOTA:** Tenha certeza que você salvou as alterações antes de avançar. Qualquer mudança no Controle do Time que tenha sido feita no modo Liga ou Copa do Mundo são específicas para aquele torneio e são salvas quando aquele torneio estiver gravado.

**TIME DE INÍCIO** Coloque os jogadores que começaram a partida.  
**SUBSTITUIÇÕES** (Somente no Menu de Parada). Substitua seus jogadores pelos reservas  
**FORMAÇÃO** Escolha a formação do seu time.

**NOTA:** Você deve selecionar 11 jogadores, incluindo o goleiro.

**ESTRATÉGIA** Após o posicionamento do time inteiro.  
**AGRESSIVIDADE** Selecione a agressividade de cada jogador do seu time.  
**BATEDORES** Designe jogadores para bater escanteios, pênaltis, e faltas.  
**POSICIONAMENTO** Após o posicionamento individual de cada jogador em campo.  
**ATAQUE** Acerte a tendência de ataque de um jogar individualmente.  
**MARCAÇÃO** (somente no menu de parada) Passe responsabilidades específicas de marcação.

## GRAVANDO E ABRINDO JOGOS

Seguindo um jogo completo, você poderá gravar seu progresso na Liga ou na Copa do Mundo da tela de Resultados e na tela de FIXTURES. Se você sair do modo de jogo sem gravar, você perde todo seu progresso feito durante a seção de jogo.

**NOTA:** Nunca desligue o Sega Saturn enquanto estiver abrindo ou gravando arquivos.

### Ícone de Gravação de Jogo



Selecione o ícone de gravação de jogo para gravar um torneio ou um jogo em progresso. Nomes para o jogo salvo são dados imediatamente.

### Ícone de Abertura de Jogo



Selecione o Ícone de Abertura de Jogo para abrir um torneio ou um jogo em progresso.

**NOTA:** Um jogo gravado têm sua própria base de dados. Cada mudança de time que você fizer dentro de um jogo já gravado não alteram as configurações para um outro jogo.

## CRÉDITOS

### TIME CLIMAX

**PRESIDENTE - CLIMAX** Karl Jeffery  
**PRODUTOR** Scott Sanders  
**PROGRAMADOR LÍDER** ZZKJ  
**PROGRAMADORES SENIORS** Damian Stones,  
 Damian Hammond, Tom Pinnock  
**PROGRAMAÇÃO ADICIONAL**  
 Richard Beavan  
**ARTISTA LÍDER** Agust Fridriksson  
**ARTISTA** Mike Oakley  
**CONVERSÃO DE ÁUDIO** Matt Simmonds  
**TESTADOR** George Buggins

### TIME DA EA CANADÁ

**PRODUTOR EXECUTIVO**  
 Bruce McMillan  
**DIRETOR, PRODUTOR DE DESENVOLVIMENTO**  
 Warren Wall  
**PRODUTOR** Marc Aubanel  
**PRODUTOR ASSISTENTE** David McCarthy  
**DIRETOR DE DESENVOLVIMENTO** Dylan  
 Milashek  
**ARQUITETO DE PROGRAMAÇÃO** Penny Lee  
**DIRETOR DE DESENVOLVIMENTO DE**  
**FRANCHISING** Gaivan Chang  
**DIRETOR DE ARTE** David Adams  
**LÍDER DE ARTE DE FRANCHISING** Jackie Ritchie  
**PRODUÇÃO CORE** Andy Abramovici,  
 Brent Disbrow, Robert Kail,  
 Nick Malaperiman, Heidi Newell,  
 M. James Schulte, Kerry Whalen,  
 Nicholas Wlodyka

### PROGRAMADORES LÍDERES DO CORE

Desmond Fernando, Brian Plank,  
 Andrew Routledge, Ted Sylka  
**PROGRAMADORES DO CORE**  
 Jorge Consuegra, Michael Gordon,  
 Chris Khoo, John Lawrie, Kevin Pickell, Jason  
 Rupert

**ARTISTAS DO CORE** Terry Chui,  
 Brian Keane, Margaret Livesey, Laura Parr  
**PROGRAMAÇÃO ADICIONAL** Robert Bailey,  
 Wyatt Cheng, Bartosz Kijanka  
**ARTE ADICIONAL** Lasko Konopa, Norie Miura  
**LÍDER DE ANIMAÇÃO** Joe MacDonald  
**ANIMADOR** Cory Slavin

**ANIMAÇÃO ADICIONAL** David Demorest  
**ESPECIALISTAS EM ÁUDIO** Omar Al-Khafaji,  
 Neil Diggins, Chris Taylor (CT)

### SUPERVISOR CG John Rix

**ARTISTA CG** Craig Hui  
**LÍDER DE VÍDEO** Tom Raycove  
**ASSISTENTE DE VÍDEO** Dwayne Wudrich  
**ARTE CG ADICIONAL** Dimension's Edge  
**ASSISTENTES DE PRODUÇÃO** Iris Benbassat,  
 Jennifer Campbell, Catherine Williamson  
**ASSISTENTE DE CO-PRODUÇÃO**  
 Renton Leversedge

**GERENTE DE CAPTURA DE VÍDEO** Evan Hirsch

### SUPERVISOR DE CAPTAÇÃO DE

**MOVIMENTO** David Coleman

**CAPTURA DE MOVIMENTO** Daven Coburn,  
 Andrea Donnelly, Jj Gonzales,  
 Demian Gordon, Moses Kaplinsky,  
 Vince Ng, Peter Saumir, Susan Skerl Cote

### GERENTE DE FERRAMENTAS 3D Paul Lewis

**FERRAMENTAS 3D** Bill Craft, Ian Gilliland,  
 Sean Halliday, Frank Henigman,  
 Sal Melluso, Scott Swan

### GERENTE DE BIBLIOTECAS Rick Friesen

**BIBLIOTECAS** Frank Barchard, Andrew  
 Brownword, Shaun Don, James Fairweather,  
 Tony Lam, Dave Mercier, Curtis Patzer, Patrick  
 Ratto, Gerry Shaw

### PRODUTOR DE LOCALIZAÇÃO Louise Read

**GERENTE DE LOCALIZAÇÃO EUROPEIA**  
 Dominique Goy

### COORDENADOR DE TESTE DE LÍNGUAS

Matt Eyre

### COORDENADORES DE TRADUÇÃO

Blanca Norman, Sandra Picaper,  
 Julio Valladares, Maria Zizzo

### TALENTO DE VOZ John Motson, Andy Gray,

Desmond Lynar

### COORDENADOR QA John Santamaria

**LÍDER QA** Gordon Thornton  
**LÍDERES ASSISTENTES QA** Kyle Selter,  
 Mike McCartney

### TESTADORES QA Randy Deluna,

Patrick Donaghy, Cristian Isaac,  
 Rafael Erena, Ali Mehrassa,  
 Octavio Izaurralde, Fausto Mazutto,  
 Ryan Yewell, David Weller, Mark Peters,  
 Carvy Spindler, Edward Chiu

### MASTERIZAÇÃO Cary Chao, Jeff Hutchinson,

Peter Petkov



**BASE DE DADOS QA** Randy Parmar, Bob Purewal  
**SUPERVISOR TÉCNICO QA** Bill Kim

**LÍDER DE COMPATIBILIDADE DE HARDWARE**  
 Colin Cox

**SUORTE DE COMPATIBILIDADE HARDWARE**  
 Paul Breland, Jason Feser, D'arcy Gog,  
 Zech Prinz, Chris Wallace

**CONSULTORES TÉCNICOS** Sam Iacobellis,  
 Mike Mosher

**PRODUTOR DE MARKETING** Duncan Magee,  
 Margaret Murray, Paula Singleton

**RELAÇÕES PÚBLICAS** Kathy Frazier

**DOCUMENTAÇÃO** Andrea Engstrom

**LAYOUT DE DOCUMENTAÇÃO** Corinne Mah

**PACOTE DE DIREÇÃO DE ARTE** Nancy Waisanen

**DESENHO DO PACOTE** Studio 3

**FOTOGRAFIA DO PACOTE** ALLSPORT USA/  
 Brian Bahr, All rights reserved

**QUALIDADE DE SEGURANÇA EASM** Rico Sablan  
**AGRADECIMENTOS ESPECIAIS** Caroline Ancessi,  
 Duncan Backus, Joerg Brand, Hong Chin,  
 Min Choi, Marina Crean, Michael de Plater,  
 Kiyomi Hisatsugu, Bettina Klos, Kelly Kooner,  
 Roy Lassiter, Niclas Nordlander, Wayne Paugh,  
 SD Post, Susan Su, Sissel Tangen, Chung Tze  
 Yang, Petrina Wallace, Brian Ward

**CONSULTOR DE MÚSICA** Jonnie Forster at Tuff  
 Break Sports & Entertainment

## CRÉDITOS MUSICAIS

**BLUR** "Song 2"

Escrita por Damon Albarn, Steven Alexander  
 James, Graham Coxon e David Rowntree  
 © 1997 EMI Music Publishing Ltd.

Todos os direitos de Publicação para EMI Music  
 Publishing Ltd. Nos EUA e Canadá controlado  
 por EMI Blackwood Music Inc.

Todos os Direitos Reservados. Usado sob  
 Permissão.

Tocado por Blur.

Gravado sob Licença da EMI UK

**THE CRYSTAL METHOD** "Keep Hope Alive (There is  
 Hope Mix)"

Escrito por Ken Jordan e Scott Kirkland

© 1995 EMI Virgin Songs, Inc. e Drug Money  
 Music.

Todos os Direitos Controlados e administrados  
 pela EMI Virgin Songs, Inc.

Todos os Direitos Reservados. Usado sob  
 Permissão.

Tocado por The Crystal Method.

Gravado sob Licença da EMI Virgin Songs, Inc.

"More"

Escrito por Ken Jordan e Scott Kirkland

© 1996 EMI Virgin Songs, Inc. e Drug Money  
 Music.

Todos os Direitos Controlados e administrados  
 pela EMI Virgin Songs, Inc.

Todos os Direitos Reservados. Usado sob  
 Permissão.

Tocado por The Crystal Method.

© The Crystal Method

"Now Is The Time (Cloud 9 Mix)"

Escrito por Ken Jordan e Scott Kirkland

© 1996 EMI Virgin Songs, Inc. e Drug Money  
 Music.

Todos os Direitos Controlados e administrados  
 pela EMI Virgin Songs, Inc.

Todos os Direitos Reservados. Usado sob  
 Permissão.

Tocado por The Crystal Method.

Gravado sob Licença da EMI Virgin Songs, Inc.

"Busy Child"

Escrito por Ken Jordan e Scott Kirkland

© 1997 EMI Virgin Songs, Inc. e Drug Money  
 Music.

Todos os Direitos Controlados e administrados  
 pela EMI Virgin Songs, Inc.

Todos os Direitos Reservados. Usado sob  
 Permissão.

Tocado por The Crystal Method.

Cortesias da Outpost Records

Em união com a Universal Music Special  
 Markets

**ELECTRIC SKYCHURCH** "Hugga Bear"

Tocado por Electric Skychurch

Escrito por James Lumb

Produzido por James Lumb for Skychurch Family  
 Productions

© 1997 Skychurch Family Productions

© 1997 Lumpy Spacetime Music (ASCAP)

Qualquer cópia não autorizada, reprodução,  
 aluguel, ou cabear a informação contida neste  
 Programa é uma violação das leis aplicáveis.

## COMO NOS CONTACTAR ONLINE

Internet E-mail: support@ea.com

Inclua seu endereço de e-mail. Todos os e-mails serão respondidos via e-mail.

**World Wide Web:** Visite nosso site em <http://www.ea.com>

**FTP:** Visite nosso site FTP em <ftp.ea.com>

## Anotações

# TEC TOY

### CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir de sua compra. Este período de garantia é composto de:

A - 90 (noventa) dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

B - 90 (noventa) dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TVs e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

**TEC TOY****Nº CO 314148481**

#### TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3200 - Jardim Três Montanhas  
Osasco - SP - CEP 06276-000 - Indústria Brasileira

#### CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - Lapa  
São Paulo - SP - CEP 05038-000 - Tel. (011) 861-5421